Comparaison

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega (réécriture complète d'un logiciel de l'association Enseignement public et Informatique ; portage initié par la société Apple, en partenariat avec les CRDP de Paris et Versailles pour le CD-Rom *Des logiciels libres pour l'école primaire*).

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : février 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X, Windows

Taille du fichier : 5 175 Ko

Site dédié : http://www.projectomega.com

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

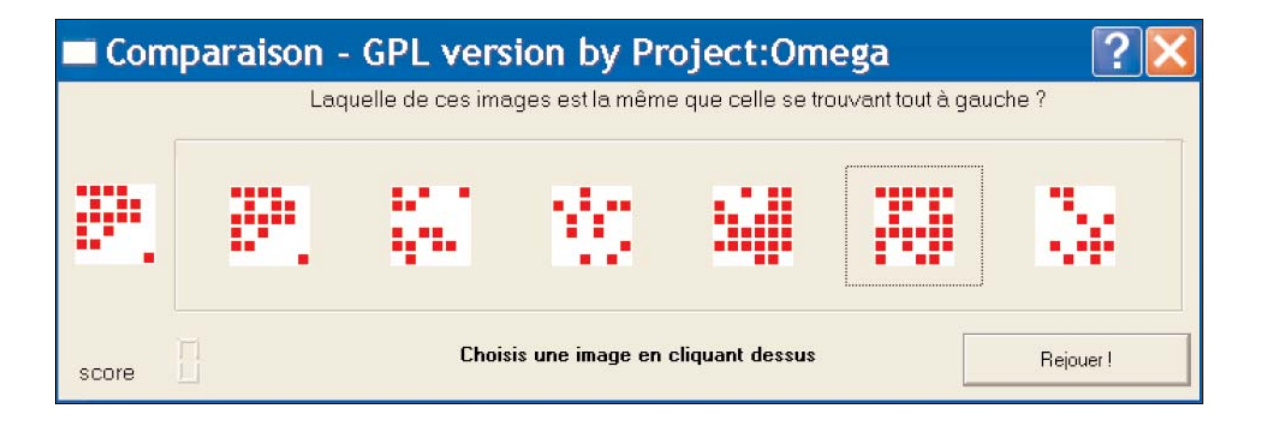
Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace)

Genre : éducatif

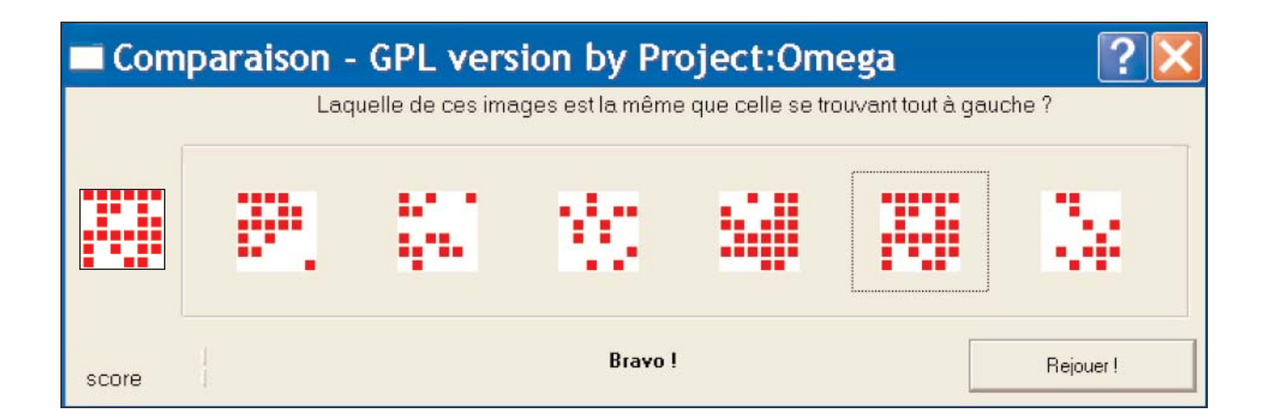
Descriptif : *Comparaison* propose un exercice de discrimination visuelle. Il s'agit de reconnaître et de sélectionner, dans une série de 6, le carré colorié de manière identique au modèle situé à gauche, en début de ligne. La simplicité de l'exercice permet de l'utiliser sans connaissance préalable de l'outil informatique. L'application ne comporte qu'un seul type d'exercice, un seul niveau de jeu.

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil



✸ La page d'accueil énonce directement la consigne du jeu du logiciel *Comparaison*. À l'aide de la souris, l'élève doit sélectionner l'image identique à celle proposée en modèle à gauche.



✸ En cas de réussite, un signal sonore se fait entendre (applaudissements), un texte de félicitation s'affiche ("Bravo") et le Score augmente d'un point.

L'élève peut passer à l'exercice suivant, en utilisant le bouton Rejouer !.

✹ En cas d'échec, la réponse exacte est affichée ainsi qu'un message d'encouragement, et le score est diminué d'un point.

3. Pistes pour une exploitation pédagogique

Comparaison 1

Présentation

- disciplines : découverte du monde (structuration de l'espace), langue française (utilisation d'un vocabulaire adapté)
- niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support d'activité langagière
- référence aux programmes officiels : "L'outil informatique à l'école maternelle doit rester un support d'échange entre les enfants et s'intégrer à un processus global d'amélioration du langage."
- prérequis : compte tenu de la simplicité d'utilisation du logiciel et de la simplicité du jeu, un entraînement préalable n'est pas nécessaire. Au cours de l'exercice, les élèves seront amenés uniquement à utiliser la souris (clic gauche) pour choisir un carré ou pour rejouer.
- objectif cognitif : discrimination visuelle
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en utilisant la souris
- temps imparti : 3 séances de 10 à 20 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : collectif, en atelier par groupes de 2 et en individuel

- déroulé des étapes :
  - phase collective de présentation du jeu sur un support collectif (tableau, écran de télévision, vidéoprojecteur,...) : la fiche d'exercices individuelle 1 (voir plus loin) peut être agrandie et utilisée à cette occasion.
    - ✔ Que faut-il faire pour gagner des points ?
    - ✔ Comment faire pour trouver le carré semblable au modèle ?

Lors de cette présentation, les élèves sont amenés à entendre et à utiliser le vocabulaire spécifique (*carré*, *modèle*, *ligne*, *colonne*, *premier*, *deuxième*,...)

  - phase de travail en atelier (2 élèves par poste informatique) : chaque joueur doit faire un score de 5 poitns (ou 10) avant de laisser la place à l'autre. On a le droit de s'entraider mais "sans les mains" !

  - phase de travail individuelle : chaque élève reçoit une fiche papier (voir plus loin la fiche d'activités individuelle 1) reprenant l'exercice proposé dans *Comparaison* : il doit entourer le carré semblable au modèle ; autre possibilité : les élèves reçoivent une fiche "vierge" où sont tracés des carrés (voir fiches d'exercices individuelle 2) et chacun doit créer une fiche d'exercices pour le reste de la classe.

Comparaison 2

Présentation

- disciplines : découverte du monde (structuration de l’espace), langue française (utilisation d’un vocabulaire adapté)
- niveaux concernés : moyenne et grande sections, CP débutants, CLIS
- descriptif : utilisation d’un logiciel comme support d’activité langagière
- référence aux programmes officiels : "L’outil informatique à l’école maternelle doit rester un support d’échange entre les enfants et s’intégrer à un processus global d’amélioration du langage."
- prérequis : compte tenu de la simplicité d’utilisation du logiciel et de la simplicité du jeu, un entraînement préalable n’est pas nécessaire. Au cours de l’exercice, les élèves seront amenés uniquement à utiliser la souris (clic gauche) pour choisir un carré ou pour rejouer.
- objectif cognitif : discrimination visuelle
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en utilisant la souris
- temps imparti : 3 séances de 10 à 20 minutes

Déroulé pédagogique

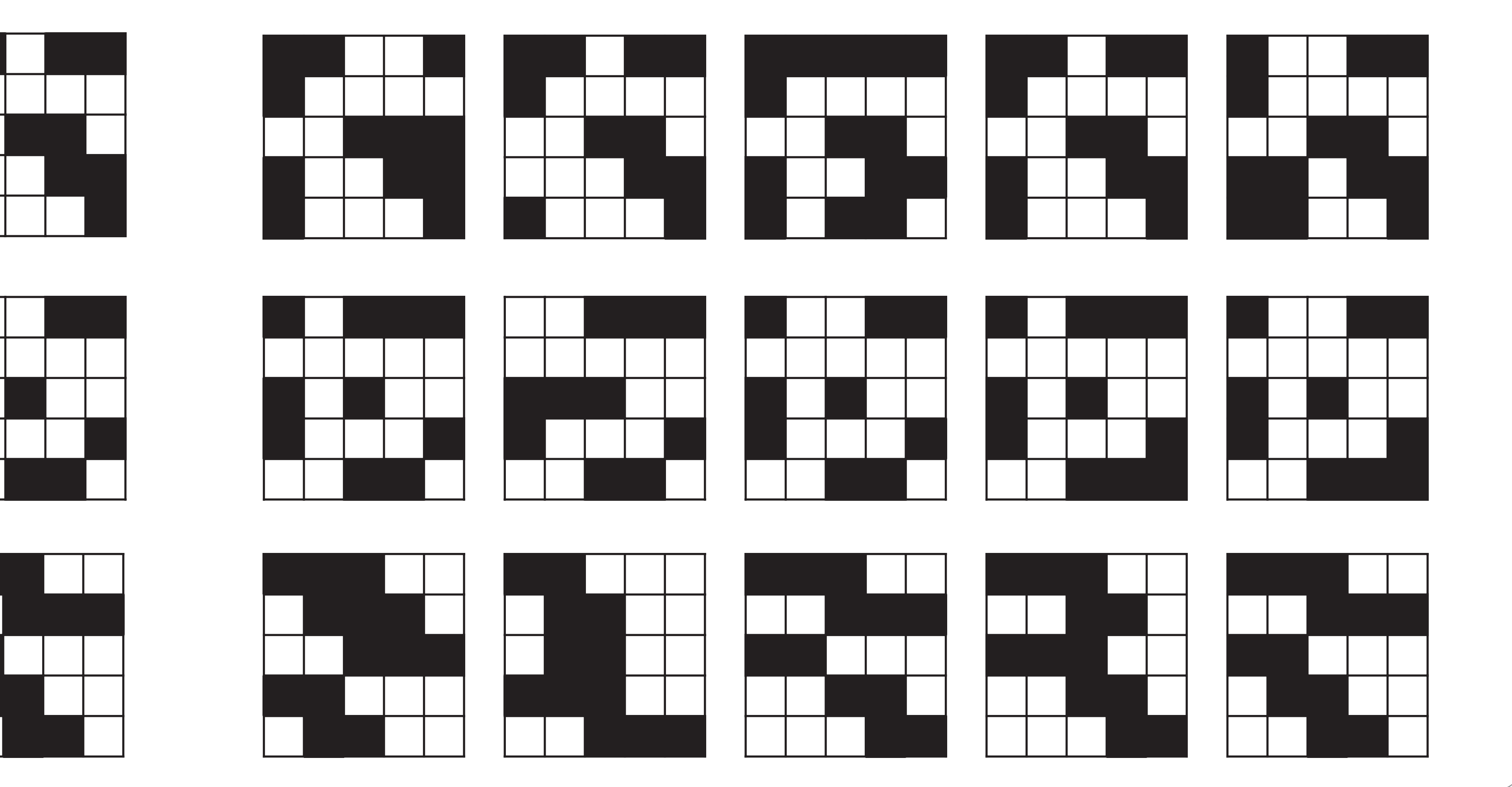
- modes d’utilisation : en atelier, collectif, puis par groupes de 2 ou en individuel

- déroulé des étapes :
  - phase en atelier : un groupe d’élèves utilise le logiciel sans aide, il en découvre le fonctionnement par tâtonnement.
  - phase collective : le groupe qui a testé le logiciel doit en expliquer le fonctionnement aux autres.
  - phase de travail individuelle ou par 2 : le logiciel est manipulé par tous les élèves de la classe.

Fiche d'activités 1

Prénom : Nom : Date :

Sur chaque ligne, entoure le carré semblable au modèle proposé à gauche.



Auteur : Janick Cerfontaine

Fiche d'activités 2

Prénom : Nom : Date :

À toi de créer un exercice. Sur chaque ligne, propose à gauche un modèle de carré (en coloriant d'une certaine façon les petits carrés qui le composent). Reproduis ce modèle à un endroit de la ligne et termine l'exercice en créant des carrés ressemblant plus ou moins au modèle.

